Dubois. Le jeu des échecs dans les manières italienne et française. 1845

SG
3656
340A

HN 52CM

SG 3656.340A

Harvard College
Library

THE GIFT OF
HARRY NELSON GAY
A.M. 1896

LES

DÉBUTS PLUS CONNUS

DU

JEU DES ÉCHECS

LES

PRINCIPALES OUVERTURES

DU

JEU DES ÉCHECS

DANS LES DEUX MANIÈRES

ITALIENNE ET FRANÇAISE

PAR

Seraphin Dubois de Rome

ROME

Monaldi Imprimeur

1845

Digitized by Google

SG 3656.340
A
~~SG 3602.1~~
Rx

Digitized by Google

A Son Excellence

D. MARIO MASSIMO

DUC DE RIGNANO

TÉMOIGNAGE D'ESTIME ET DE RESPECT

DE LA PART

DE L'AUTEUR

Digitized by Google

Digitized by Google

AUX AMATEURS DU JEU DES ÉCHECS

En donnant une ébauche des débuts de partie, mon but a été d'appeler l'attention des amateurs sur les progrès théoriques qu'on a fait depuis l'*Anonyme de Modène* jusqu'à nos jours. Mais comme presque tous le ouvrages qui ont paru dans cette période, ont été publiés hors d'Italie, on la manière uniforme de roquer, l'adoption de plusieurs dames, ainsi que la defense aux pions de *passer bataille* a singulièrement modifié le jeu, il était convenable de traiter la matière séparément, en exposant d'un côté la partie *Italienne*, et de l'autre la partie *Française*, ce qui pourtant ne sera pas toujours nécessaire, car les deux *manières* souvent se confondent. Les débuts que je donne avec leurs meilleures défenses ont été pour la plupart empruntés aux écrivains plus distingués de notre époque, dont le nom se trouve à la fin de chaque ouverture. J' y ai joint seulement quelques notes pour l'intelligence des coups plus difficiles.

Digitized by Google

Digitized by Google

LES DÉBUTS DE PARTIE

PLUS CONNUS DU JEU DES ÉCHECS

Giuoco Piano

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 F du R à la 4 du F de la D	3 Même
4 P du F de la D 1	4 D à la 2 du R (1)
5 P de la D 2	5 P prend le P (mauvais)
6 {R à la c. de la T / T à la c. du R}	6 P prend le P
7 C de la D prend le P	7 P de la D 1
8 C de la D à la 5 de la D	8 D à sa c.
9 P du C de la D 2	9 F prend le P (mieux)
10 C prend le F	10 C prend le C
11 D à la 3 de son C	11 C de la D à la 3 du F
12 F de la D à la 2 du C	12 C du R à la 3 du F
13 F du R prend le P, échec	13 R à sa 2
14 P du R 1	14 P de la D 1
15 C du R à sa 5	15 P de la T du R 1
16 F de la D à la 3 de la T, échec	16 R à la 2 da la D
17 P du R donne échec et mat	(*Palamède* 1843)

(1) Coup donné comme le meilleur par l'*Anonyme* de *Modène*.

Digitized by Google

La faute des Noirs est au 5 coup, ou ils ne devaient pas prendre le Pion de la Dame avec le Pion du Roi, mais retirer le Fou à la 3 du C de la D, comme a fait observer judicieusement M. *Heydebrand* dans son excellent traité, et la partie eût été égale.

Je me borne à ce petit essai sur un début connu de tout le monde.

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 F de la D à la 4 du F de la D	3 Même
4 P du F de la D 1	4 C à la 3 du F du R
5 P de la D 2	5 P prend le P
6 P prend le P	6 F du R fait échec (meilleur)
7 F de la D couvre	7 F prend le F, échec
8 C de la D prend le F	8 P de la D 2 (coup juste)
9 P prend le P	9 C prend le P

Partie égale (LABOURDONNAIS)

Cependant je remarque, que les blancs ont une sorte de désavantage, en ce que le pion de leur dame est isolé. Il est donc préférable selon moi de jouer au 5 coup le P de la D un seul pas.

VARIANTE AU 6 COUP.

6 P du R 1	6 P de la D 2 (mieux)
7 P prend le C (1)	7 P prend le P

(1) Au lieu de ce coup, les blancs auraient mieux joué de la manière suivante.

7 F du R à la 5 du C de la D	7 C du R. à la 5 du R
8 F prend le C, échec	8 P prend le F
9 P prend le P	9 F du R fait échec (mieux)
10 F de la D couvre	10 F prend le F, échec
11 C prend le F	11 P du F du R 2

Partie égale (HEYDEBRAND)

Digitized by Google

8 P prend le P	8 T à la c. du C
9 P prend le P	9 C prend la P
10 F à la 3 du R	10 C prend le C, échec
11 D prend le C	11 F prend le F
12 D prend le F, échec	12 F couvre

Le pion blanc sera forcé en peu de coups, et les noirs ont l'avantage. (REYDEBRAND)

Gomito di Damiano

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 P du F du R 1 (1)
3 C prend le P du R	3 D à la 2 du R (mieux)
4 C à la 3 du F	4 D prend le P, échec
5 F du R couvre	

Les blancs ont l'avantage de la position, surtout dans la partie italienne, pouvant roquer le coup d'ensuite avec la tour en case du Roi.

Gambit Evans

Au 4 coup du *Giuoco Piano* le Capitaine *Evans* proposa de pousser le P du C de la D 2. Ce sacrifice donne une attaque très-forte au premier joueur.

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 F du R à la 4 du F de la D	3 Même

(1) Ce coup qui est assez mauvais constitue le gambit de *Damiano* le plus ancien écrivain des échecs.

4 P du C de la D 2	4 F prend le P (mieux)
5 P du F de la D 1	5 F à la 4 de la T (coup juste) (1)
6 Roquent	6 F du R à la 3 du C de la D
7 P de la D 2	7 P prend le P
8 P prend le P	8 P de la D 1
9 F à la 2 du C de la D	9 C à la 3 du F du R
10 F prend le C	10 P prend le F
11 P de la T du R 1	11 C à la 3 du C du R
12 C de la D à la 3 du F	12 F de la D à la 2 de la D
13 D à sa 2	13 D à la 2 du Roi

Il roquera ensuite du côté de sa Dame, et aura beau jeu. (LABOURDONNAIS *dans l'ancien Palamède*).

VARIANTE AU 6 COUP DES NOIRS

	6 C du R à la 3 du F
7 C du R à sa 5	7 Roquent
8 P du F du R 2	8 P de la D 1 (2)
9 P de la D 1	9 F de la D attaque la D
10 D à la c. du R	10 P prend le P
11 F prend le P	11 P de la T du R 1
12 C du R à la 3 du F	

Les noirs ont l'avantage d'un pion de plus, et la position est à peu près égale, (LABOURDONNAIS)

Ces deux défenses ont été données par *Labourdonnais.* Elles sont regardées comme les meilleures par presque tous le auteurs, y compris *M. Lewis* le dernier qui ait résumé la matière.

(1) Si les noirs araient joué F à la 4 du F de la D, alors

6 P de la D 2	6 P prend le P
7 P prend le P	7 F donne échec
8 R à la c. du F (coup juste)	8 D à la 2 du R
9 P de la T de la D 1	9 F à la 4 de la T
10 T à sa 2	10 F à la 3 du C de la D

11 T à la 2 du R ayant beau jeu. (*Jaenisch* 1844).

(2) Il eût été dangereux de pousser le pion de la Tour du Roi sur le Cavalier

Digitized by Google

Fegatello

Presque tous les auteurs sont tombés d'accord à regarder ce début comme mauvais. Cependant comme *Labourdonnais* dans son ouvrage donne des variantes, ou le second joueur est assez bien en défense, il ne sera pas peût-être inutile de faire connaître, que feu *M. Bilguer* grand joueur de Berlin dans une brochure très-remarquable sur le début en question, a démontré d'une manière satisfaisante le gain du premier. Mon intention n'étant pas de reproduire en entier le travail du savant prussien, j'ai choisi les deux parties suivantes applicables aux deux systèmes différents.

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 F du R à la 4 du F de la D	3 C du R à la 3 du F (1)
4 C du R à sa 5	4 P de la D 2
5 P prend le P	5 C prend le P
6 C prend le P du F du R	6 R prend le C
7 D à la 3 du F du R, échec	7 R à sa 3
8 C à la 3 du F de la D	8 C à la 2 du R (meilleur)
9 P de la D 2	9 P de la T du R 1
10 Roquent	10 P du F de la D 1
11 T à la c. du R	11 P du C du R 2
12 T prend le P, échec	12 R à la 2 de la D
13 C prend le C	13 C prend le C (variante)
14 F prend le C	14 P prend le F
15 T prend le P, échec	15 F du R couvre
16 P du F de la D 2	

Les blancs gagnent (BILGUER)

VARIANTE AU 13 COUP

13 C prend le C	13 P prend le C
14 F prend le P	14 D à la 3 de son C

(1) Ce coup constitue ce que les anciens joueurs Italiens ont appelé vulgairement *Fegatello*.

Digitized by Google

15 F de la D à la 2 de la D	15 D prend le P du C de la D
16 F de la D à sa 3	16 D prend le P du F
17 F prend le P du C	17 T de la D à la c. du C
18 T prend le C, échec	18 R prend la T
19 T donne échec	19 F couvre
20 T prend le F, échec	20 R prend la T
21 D à sa 5, échec	21 R à sa 2
22 F de la D donne échec	22 R à la 3 du F
23 D à la 5 du R, échec	23 R à la 2 du F
24 F du R à la 5 de la D, échec	24 R à la 3 du C
25 F du R à la 5 du R, échec	

Les blancs ont gagné. (BILGUER)

Gambit Écossais

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 P de la D 2 (1)	3 P prend le P (meilleur)
4 F du R à la 4 du F de la D	4 C du R à la 3 du F (2)
5 C prend le P de la D	5 C prend le P du R
6 F du R prend le P du F, échec	6 R prend le F
7 D à la 5 de la T, échec	7 P du C du R 1
8 D à sa 5, échec	8 R à la 2 du C
9 C prend le C	9 D à la c. du R (coup juste)
10 D à la 5 du R, échec	10 D prend la D
11 C prend la D	11 F du R à la 4 du F de la D
12 C du R à la 3 de la D	

La partie est entièrement égale. (HEYNEBRAND)

(1) Ce coup constitue le gambit Écossais ainsi appelé depuis les fameuses parties par correspondance entre Londres et Edimbourg en 1824, dans lesquelles les Écossais se couvrirent de gloire. C'est une des plus belles ouvertures du Jeu des Échecs, dont la défense a été de tout temps fort épineuse.

(2) La sortie de ce Cavalier est à mon avis le meilleur coup, que vous puissiez faire. Sortir le F du R par échec est reconnu mauvais. Les blancs poussent le pion, et le coup d'ensuite roquent avec une meilleure position.

Digitized by Google

Début des deux Cavaliers du Roi

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 Même
3 C prend le P	3 P de la D 1 (mieux)
4 C à la 3 du F	4 C prend le P
5 D à la 2 du R	5 Même
6 P de la D 1	6 C à la 3 du F
7 P de la D 1	7 P de la D 1
8 F à la 3 de la D	8 Même
9 Roquent	9 Roquent
10 P du F de la D 2	10 Même

Partie égale

VARIANTE AU 3 COUP

3 C prend le P	3 D à la 2 du R (inférieur)
4 P de la D 2	4 P de la D 1
5 C du R à la 3 du F	5 D prend le P, échec
6 F du R à la 2 du R	6 F de la D à la 4 du F du R
7 P du F de la D 2	7 F du R à la 2 du R
8 Roquent	8 Roquent
9 C de la D à la 3 du F	

La position des blancs est de beaucoup supérieure à celle des noirs.

Ce début de partie qu'on appelle en Russie *Début de M. Pétroff* a été récemment adopté par le Club d'Échecs de Paris dans sa partie par correspondance avec Pesth — Il a été exposé en maître par *M. Heydebrand* dans son excellent ouvrage, d'on j'ai tiré la seule variante, ou le second joueur soit en défense.

Digitized by Google

Début du Fou du Roi

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même
3 P du F de la D 1	3 D à la 2 du R
4 C du R à la 3 du F	4 P de la D 1 (variante)
5 { R à la c. du C / T à la c. du R }	5 C du R à la 3 du F
6 P de la D 2	6 F à la 3 du C de la D (mieux)

Partie égale

VARIANTE AU 4 COUP

4 C du R à la 3 du F	4 Même (inférieur)
5 P de la D 2	5 P prend le P
6 Roquent comme plus haut	6 P prend le P
7 C prend le P	7 C à sa 5
8 T à la 2 du R	8 P du F de la D 1
9 F de la D à la 5 du C du R	

Les blancs, quoique avec un pion de moins, ont beau jeu.

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même
3 P du F de la D 1	3 C du R à la 3 du F
4 P de la D 2	4 P prend le P
5 P du R 1	5 P de la D 2 (coup juste)
6 P prend le C	6 P prend le F
7 D à la 5 de la T du R	7 Roquent
8 D prend le F	8 T du R fait échec
9 C du R couvre (mieux)	9 P de la D 1
10 F de la D à la 3 du R	10 P prend le C

Digitized by Google

11 C à la 2 de la D	11 C à la 3 de la T
12 D prend le P	12 D prend le P
13 D prend le P du R	

Partie égale (LABOURDONNAIS 1833)

Attaque de M. Lewis

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même
3 P du F de la D 1	3 P de la D 2 (1)
4 F prend le P (mieux)	4 C du R à la 3 du F
5 D à la 3 de son C	5 Roquent
6 F prend le P du C de la D	6 F prend le F
7 D prend le F	7 D à sa 6
8 D prend la T	8 P du F de la D 1
9 D à la 7 du C	9 D prend le P, échec
10 C couvre (mieux)	10 D prend le P du C
11 T à la c. du F	11 C à sa 5
12 P de la D 2	12 P prend le P
13 P prend le P	13 C prend le P de la T
14 C à la 2 de la D	

Les blancs sont mieux

Au lieu de jouer au 14 coup le C à la 2 de la D, les écrivains plus distingués faisaient prendre le fou, et la partie était forcément perdue. Ce coup que j'ai fait remarquer à *M. Brooke Greville* il y a trois ans lors de son apparition dans cette ville, a été reconnu comme le meilleur par *M. Heydebrand.*

(1) C'est le contrattaque de *M. Lewis.*

Le double Gambit

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même (1)
3 P du C de la D 2	3 F prend le P
4 P du F du R 2	4 P de la D 2 (mieux)
5 P prend le P	5 P du R 1

Partie égale (HEYDEBRAND)

Gambit Lopez

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même
3 D à la 2 du R (2)	3 P de la D 1 (3)
4 P du F du R 2	

Les blancs sont mieux

---

(1) Le C du R à la 3 du F est meilleur dans la partie française. Si les blancs poussent le P de la D 2, vous jouez de la manière suivante:

3 P de la D 2	3 P prend le P
4 P du R 1	P de la D 2
5 P prend le C	P prend le F

Les noirs sont mieux. (*Heydebrand*)

(2) Cette partie porte le nom de Ruy Lopez fameux joueur du 16. siècle, qui se plaisait à jouer ce gambit. La portée de la D à cette case est très-insidieuse. Les blancs menacent de prendre le P du F du R avec le Fou, et le coup d'ensuite faire échec avec le Dame à la 4 de son Fou, regagnant la pièce avec une meilleure position.

(3) L'*Anonyme* fait jouer aux Noirs ce coup, qui est très-certainement inférieur à la sortie du C de la D, ou à la D à la 2 du Roi. (*Walker*)

Digitized by Google

Gambit du centre

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P de la D 2	2 P prend le P
3 F du R à la 4 du F de la D	3 F du R donne échec
4 P du F de la D 1	4 P prend le P
5 P prend le P	5 D à la 3 du F du R (1)
6 D à la 3 de son C	6 F à la 4 du F de la D
7 C du R à la 3 du F	7 P de la D 1
8 Roquent (2)	8 P de la T du R 1
9 T à la c. du R	9 C du R à la 2 du R
10 P du R 1	10 P prend le P
11 D à la 5 de son C, échec	11 D à la 3 de son F
12 F du R pr. le P du F, échec(3)	12 R à la c. du F
13 D à la 4 de son F	13 D à la 3 de son C
14 R à la c. de la T	

Le jeu des blancs est évidemment préférable à l'autre.

Cette attaque qu'on pourrait appeler *Début écossais anticipé* n'est pas mauvaise, ainsi qu'il est démontré par cette partie tirée du Cours d'Échecs de *M. Calvi.*

Début Français

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 P du R 1 (4)
2 P de la D 2	2 Même

(1) Coup plus brillant que solide.

(2) Il est évident, que la partie serait encore plus forte à l'italienne pouvant placer la T à la c. du R.

(3) Prendre le P du R avec le C amène une mauvaise partie.

(4) Ce début est ainsi appelé depuis la partie par correspondance entre Paris et Londres en 1834, dans la quelle les français jouant contre le trait adoptèrent cette ouverture, qui est aujourd'hui très-usitée hors d'Italie.

Digitized by Google

3 P du R 1 (inférieur) (1)	3 P du F de la D 2
4 P du F de la D 1	4 C de la D à la 3 du F
5 C du R à la 3 du F	5 D à la 3 de son C
6 F à la 3 de la D	6 F à la 2 de la D
7 F à la 2 du F de la D	7 P prend le P
8 P prend le P	8 P du F du R 1

Les noirs ont une meilleure position. (JAENISCH)

VARIANTE AU 3 COUP

3 P prend le P	3 P prend le P
4 C du R à la 3 du F	4 Même
5 F du R à la 3 de la D	5 P du F de la D 2 (coup juste)
6 Roquent	6 P prend le P
7 F donne échec	7 C à la 3 du F
8 C prend le P	8 F à la 2 de la D
9 T donne échec	9 F du R couvre

Partie égale (LE MAJOR JAENISCH)

Début Sicilien

Ce début très-peu connu en Italie est ainsi nommé depuis la découverte d'un ancien manuscrit du 16. siècle, dans le quel ce genre de partie se trouve primitivement consigné.

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 P du F de la D 2
2 P du F du R 2	2 C de la D à la 3 du F
3 C du R à la 3 du F	3 P du R 1
4 F du R à la 2 du R (2)	4 P de la D 2
5 P de la D 1	

Partie égale (LE MÊME)

(1) Ce pion poussé avant n'est pas bien joué. Il valait mieux prendre. (Variante)

(2) Le P du F de la D 1 n'est pas un aussi bon coup. (*Jaenisch*).

LES GAMBITS DU ROI

Gambitto lungo (1)

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2
4 F du R à la 4 du F de la D	4 F du R à la 2 du C
5 P de la D 2	5 P de la D 1
6 C de la D à la 3 du F	6 P du F de la D 1
7 P de la T du R 2	7 P de la T du R 1
8 P prend le P	8 P prend le P
9 T prend la T	9 F prend la T

Attaque de Greco

SUITE DU MÊME DÉBUT

10 C à la 5 du R	10 P prend le C
11 D à la 5 de la T du R	11 D à la 3 du F du R
12 P prend le P	12 D à la 2 du C du R
13 P du R à la 6	13 C à la 3 du F du R
14 P prend le P, échec	14 R à sa 2 (coup juste) (2)

L'attaque a cessé, et les noirs restent avec la pièce de plus.

Gambit Salvio

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2

(1) Cette dénomination nous vient par tradition des anciens joueurs de Rome.

(2) Si le R allait à la case du F, les blancs prendraient le P du gambit avec le F de la D, et auraient plus beau jeu.

Digitized by Google

4 F du R à la 4 du F de la D	4 P du C du R 1
5 C à la 5 du R	5 D donne échec
6 R à la c. du F	6 C du R à la 3 du F (1)
7 D à la c. du R (coup juste)	7 D prend la D
8 R prend le D	8 C prend le P du R
9 F du R prend le P, échec	9 R à sa 2
10 F du R à la 3 du C de la D	10 C du R à la 3 du F
11 P de la D 2	11 P de la D 1
12 C du R à la 3 de la D	12 P du F du R 1
13 P prend le P	13 P prend le P
14 R à la 2 du F	14 F de la D à la 5 du C du R
15 F de la D à la 5 du C du R	15 C de la D à la 2 de la D
16 C de la D à la 2 de la D	16 T de la D à la c. du R

Les blancs ont une meilleure position.

Gambit Cochrane

Ce fut en 1822, que *M. Cochrane* l'un des plus forts joueurs de la Grande-Bretagne publia son ouvrage sur les Échecs, dans lequel il développa une nouvelle défense de gambit, la quelle fut fort goûté d'abord par *Labourdonnais*, qui ensuite changea d'avis après les savantes analyses de *M. George Walker*.

LES 5 PREMIERS COUPS COMME DANS LE SALVIO

6 R à la c. du F	6 P du gambit 1 (2)
7 P de la D 2 (coup juste)	7 C du R à la 3 du F (meilleur)
8 C de la D à la 3 du F	8 F du R à la 2 du C
9 D à la c. du R	9 D prend la D
10 R prend le D	10 P du gambit prend le P

(1) *Salvio* au lieu de défendre les deux pions attaqués avec le C à la 3 de la T, joue ce même C à la 3 du F du R pour faire une contrattaque. Ce gambit, dit *Labourdonnais*, jouit depuis long-temps d'une estime meritee.

(2) Ce coup constitue la nouvelle défense de *M. Cochrane*.

Digitized by Google

11 T à la c. du C	11 Roquent
12 T prend le P	12 P de la D 1
13 C à la 3 de la D	13 P du F de la D 1
14 F de la D à la 3 du R	14 C prend le P du R
15 C prend le C	15 T à la c. du R
16 C du R à la 2 du F	16 P de la D 1
17 R à la 2 da la D	17 P prend le C
18 C prend le P du C	18 F prend le C
19 T prend le F	19 R à la c. du F
20 T de la D à la c. du C du R	

Dans cette position les blancs doivent gagner. (PALAMÈDE 1844)

VARIANTE AU 8 COUP

8 C de la D à la 3 du F	8 P du gambit pr. le P, échec
9 R prend le P	9 D à la 6 de la T, échec
10 R à la c. du C	10 F du R à la 5 du C de la D
11 C à la 5 de la D	11 C prend le C
12 F prend le C	12 P de la D 1
13 C prend le P	13 T à la c. du F
14 C à sa 5	14 D à la 4 de la T
15 D à la 2 du R	15 P de la T du R 1
16 C à la 6 du R	16 F prend le C
17 F prend le F	17 T à la 6 du F
18 P du F de la D 1	18 F à la 4 de la T

Les blancs sortiront le F de la D pour mettre en action l'autre T, et auront beau jeu. (PALAMÈDE 1844)

NOUVELLE DÉFENSE

par MM. MORPHY, BOUSSEAU, *et* FORD *de la Nouvelle-Orléans*

8 F prend le P, échec (1)	8 R à sa 2
9 F à la 3 du C de la D	9 F du R à la 2 du C
10 C de la D à la 3 du F	10 P de la D 1
11 C à la 7 du F du R	11 T à la c. du F
12 C à sa 5	12 D à la 4 de la T

(1) Coup décidément mauvais.

13 D à la c. du R	13 P du F du R 1
14 D à la 3 du R	14 F du R prend le P de la D
15 D à sa 3	

Les noirs ont le choix entre plusieurs bons coups. Leur jeu est infiniment supérieur à celui des blancs. (PALAMÈDE 1844)

Ici s'arrêtent les Amateurs. La suite appartient à moi.

	15 F à la 4 du R
16 C de la D à la 2 du R	16 P de la T du R 1
17 P du C du R 1	17 F prend le P du C du R
18 C prend le F	18 T à la 6 du F
19 C prend le T	19 C prend le C, échec
20 R à la 2 du C (1)	20 P prend le C, échec
21 D prend le P	21 F à la 6 de la T, échec
22 R prend le P	22 C prend la T, échec
23 R à la c. du C	23 D à la c. du R adv. échec et mat le coup suivant

Gambit Allgaïer

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2
4 P de la T du R 2	4 P du C du R 1 (coup juste)
5 C à sa 5 (2)	5 P de la T du R 1 (meilleur) (3)

(1) Prendre de suite le P avec le R était meilleur.

1 R prend le P	1 C prend la T, échec
2 R à la c. du C	2 P prend le C
3 D prend le P	3 D à la c. du R adv. échec
4 R à la 2 du C	

Les blancs recouvrent la pièce, et ont une position supérieure.

(2) *Allgaïer* prétend qu'en jouant le C à cette case la partie doit être gagnée pour les blancs. Sa proposition est fausse, comme nous allons démontrer.

(3) Pousser deux pas ce même pion amène une mauvaise partie. On pourrait jouer le P de la D 2, et le coup d'ensuite le F du R à la 3 de la D. Ce coup est fréquemment joué en Italie, ou la défense de *Horny* est très-peu connue. Voyez la Variante.

Digitized by Google

6 C prend le P du F du R	6 R prend le C
7 D prend le P du C du R	7 C du R à la 3 du F
8 D prend le P du gambit	8 F du R à la 3 de la D (1)
9 F du R donne échec	9 R à la 2 du C
10 D à la 2 du F du R (mieux)	10 T à la c. du F du R, (2)
11 T à sa 3	11 C prend le P du R
12 D à la 3 du R	12 D à la 2 du R

Il est évident que les noirs ont le meilleur jeu.

VARIANTE AU 5 COUP DES NOIRS

	5 P de la D 2 (3)
6 P prend le P	6 D prend le P (4)
7 C de la D à la 3 du F	7 D à la 4 du R, échec
8 D à la 2 du R	8 P du F du R 1
9 D prend la D	9 P prend la D
10 F du R à la 4 du F de la D	10 C du R à la 3 de la T
11 P de la D 2	11 P prend le P
12 C de la D à sa 5	12 C de la D à la 3 de la T
13 F de la D prend le P	13 F du R à la 5 du C de la D, échec
14 P du F de la D 1	14 P prend le P
15 P prend le P	15 F à la 4 de la T de la D
16 Roquent du côté de la D	

Les blancs ont l'avantage. (HEYDEBRAND)

VARIANTE AU 7 COUP

7 F du R donne échec	7 P de la D 2 (coup juste)
8 F prend le P de la D, échec	8 R à sa c.

---

(1) Les deux derniers coups des noirs ont été donnés il y a peu d'années par *Horny* célèbre joueur allemand. *Labourdonnais* a dit, à ce qu'on prétend, qu'il était désormais impossible d'essayer ce gambit avec une telle défense.

(2) *Walker* conseille de jouer le C de la D à la 3 du F de la D, coup très-certainement mauvais dans le cas que la Dame blanche se trouve à la 2 du F: car les blancs poussent le P de la D 2, et ont une belle partie.

(3) Coup indiqué par *Ponziani*.

(4) Au lieu de prendre le P avec le D, *Ponziani* prefere sortir le C du R à la 3 du F.

Digitized by Google

9 P de la D 2	9 P du gamb. 1 (mieux) (1)
10 P prend le P	10 F du R à la 2 du R
11 Roquent	11 P du C du R 1
12 P du F du R 1	12 P de la T du R 1
13 C de la D à la 3 du F	13 F du R à la 5 du C de la D
14 D à la 2 du R	14 D prend le P de la T du R
15 F de la D à la 3 du R	15 C du R à la 3 de la T
16 C de la D à sa 5	16 F du R à la 4 de la T

Allgaïer préfère le jeu des noirs.

Gambit Muzio

Ce gambit ainsi appelé par *Salvio* écrivain du 17. siècle, a été de tout temps sujet de controverse parmi les auteurs. Il est reconnu, que dans la partie française le second joueur aura presque toujours l'avantage. Ce n'est pas de même dans la partie Italienne, a cause du roque, qui permet de placer le Roi hors de toutes attaques. Dans ce cas l'*Anonyme de Modène* pense que le premier joueur doit gagner forcément, et il donne à l'appui de son assertion une foule de variantes, dans les quelles cependant le second joueur fait une bien faible défense. L'opinion de l'*Anonyme* est grandement partagé par *M. Heydebrand*, tandis que *Labourdonnais* et quelques uns des meilleurs joueurs de Rome, à la tête des quels se trouve *M. Filiberti*, sont d'un avis contraire. Sans avoir la prétention de prononcer entre ces puissances, je me borne à soumettre mes observations aux amateurs.

---

(1) Le C à la 3 du F du R est un coup faible, alors

10 C de la D à la 3 du F	10 P du F de la D 1
11 F du R à la 3 du C de la D	11 C à la 4 de la T

12 D à sa 3, et dans cette position, dit *Allgaïer*, les blancs, quoique avec une pièce de moins, ont une assez bonne partie.

Digitized by Google

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2
4 F du R à la 4 du F de la D	4 P du C du R 1
5 { R à la c. de la T / T à la c. du F }	5 P prend le C
6 D prend le P	6 F à la 3 de la T
7 P de la D 2	7 D à la 5 de la T du R
8 C de la D à la 3 du F	8 C du R à la 2 du R
9 C à la 2 du R (1)	9 C à sa 3 (inférieur)
10 P du C du R 1	10 P prend le P
11 D prend le P du F, échec	11 R à la c. de la D
12 C prend le P du C du R	12 T à la c. du F (mauvais)
13 D prend le P de la T	13 T prend la T, échec
14 F prend la T	14 F prend le F
15 D à la 8 du C du R, échec	15 R à sa 2
16 C à la 5 du F du R, échec	

Les blancs ont gagné.

VARIANTE AU 12 COUP

12 C prend le P du C du R	12 F prend le F
13 T de la D prend le F	13 T à la c. du F
14 D à la 7 du C du R	14 T prend la T, échec
15 T prend la T	15 P du F de la D 1
16 T à la 7 du F du R	16 P du C de la D 2
17 F à la 3 de la D	

Les noirs sont dans une position gênée, mais ils ont une pièce de plus.

VARIANTE AU 9 COUP

9 C à la 2 du R	9 P de la D 2 (meilleur)
10 P prend le P	10 F de la D à la 5 du C du R

(1) Ne pouvant avancer le Cavalier, ils le retirent pour mettre une troisième pièce sur le pion du gambit.

11 D à sa 3	11 F prend le C
12 D prend le F	12 C à la 2 de la D

Ils roqueront ensuite du côté de leur Dame, et auront plus beau jeu.

DERNIÈRE VARIANTE AU 8 COUP

8 F prend le P	8 F prend le F
9 D prend le F	9 D prend la D
10 T prend la D	10 C de la D à la 3 du F (1)
11 F prend le P, échec	11 R à sa 2
12 P du F de la D 1	12 C du R à la 3 de la T
13 F à la 5 de la D	13 T à la c. du F
14 T prend la T	14 R prend la T
15 C à la 2 de la D	15 C à la 2 du R
16 T donne échec	16 R à la 2 du C

Les noirs ont une pièce pour deux pions, ils ont l'avantage.

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2
4 F du R à la 4 du F de la D	4 P du C du R 1
5 Roquent	5 P prend le C
6 D prend le P	6 D à la 3 du F du R (coup juste)
7 P du R 1	7 D prend le P (mieux)
8 P de la D 1	8 F du R à la 3 de la T
9 F de la D à la 2 de la D	9 C du R à la 2 du R
10 C de la D à la 3 du F	10 P du F de la D 1 (2)
11 T de la D à la c. du R	11 D à la 4 de son F, échec
12 R à la c. de la T	12 P de la D 2
13 D à la 5 de la T du R	13 D à sa 3

Dans cette position le plus grand nombre d'auteurs déclarent la partie des noirs être meilleure que celle des blancs. (PALAMÈDE 1844)

(1) Défendre le P du F du R est impossible.

(2) En place de ce coup les noirs pouvaient encore jouer le C de la D à la 3 du F. (Variante)

La suite appartient à *M. Rousseau* amateur fort distingué de la Nouvelle-Orléans.

14 T prend le C, échec	14 R prend la T (variante)
15 F du R prend le P	15 P prend le F (inférieur)
16 C prend le P, échec	16 R à la c. de la D
17 F à la 4 du C de la D	17 D à la 3 de son F (1)
18 D à la 5 du R	18 T à la c. du R
19 F à la 7 du R, échec	19 R à la 2 de la D
20 T à la c. du R	20 F du R à la 2 du C
21 D à la 5 du F du R, échec	21 D à la 3 du R
22 T prend la D	22 P prend le T
23 D prend le P du F du R	23 P du R 1 (2)
24 D à la 4 du C du R, échec	24 R à la 3 du F du R
25 D prend le F du R	25 R prend le C (3)
26 D à la 7 du F du R, échec	

Le coup d' ensuite les blancs prennent la Tour, et gagnent facilement la partie. (PALAMÈDE)

VARIANTE AU 14 COUP DES NOIRS

	14 D prend la T
15 T à la c. du R	15 F de la D à la 3 du R
16 F du R prend le P	16 Roquent (4)

---

(1) Si . . . . . 17 D à la 3 du C du R

18 D à la 5 du R	18 C de la D à la 3 du F
19 F à la 7 du R, échec	19 R à sa c.
20 C à la 6 du F, échec	20 D prend le C
21 D prend la D	

Les noirs ont perdu.

(2) Prendre l'une ou l'autre pièce amenait le mat en deux coups.

(3) Si . . . . . F à la 3 du R

D prend le P du R

(4) Au lieu de roquer, ils pouvaient prendre le F avec le P: dans ce cas vous auriez joué de la manière suivante

17 C prend le P	17 D à la 4 du C
18 T prend le F, échec	18 R à la c. du F
19 F à la 4 du C de la D, échec	19 R à la 2 du C
20 F à sa 3, échec	20 R à la c. du F

17 D prend le F du R	17 C de la D à la 2 de la D
18 T prend le F	18 P prend la T
19 F prend le P, échec	19 T à la 2 du F (1)
20 C à la 4 du R	20 T de la D à la c. du F du R
21 C à la 5 du C du R	21 R à la c. de la T
22 C prend la T, échec	22 T prend le C
23 F prend la T	23 D reprend
24 F à sa 3, échec	24 R à la c. du C
25 D à la 5 du C, échec	25 D à la 3 du C

Il est évident que les blancs ont beau jeu. (PALAMÈDE 1844)

VARIANTE AU 15 COUP

15 F du R prend le P	15 R à la c. de la D
16 D à la 4 de la T, échec	16 R à la 2 du F
17 T prend le P du gambit	17 P du F du R 2
18 C à la 4 du R	18 D prend le F
19 D prend le F	19 P prend le C
20 D à la 7 du C, échec	20 C à la 2 de la D
21 D prend la T	21 D à la 4 du R

Dans cette position, dit M. Rousseau, *pour ne pas perdre une pièce, les blancs sont forcés d'échanger la Dame, ce qui donne beau jeu à leur adversaire.* (PALAMÈDE)

DÉFENSE DE LABOURDONNAIS

10 C de la D à la 3 du F	10 Même
11 T de la D à la c. du R	11 D à la 4 de son F, échec
12 R à la c. de la T	12 P de la D 1
13 C à la 5 de la D	13 C de la D à la 4 du R
14 D à la 5 de la T du R	14 C prend le C
15 T prend le C, échec	15 P prend la T
16 D prend le P du R, échec	16 F de la D couvre

---

21 D prend le F, échec	21 D prend la D
22 T prend la D	

Les blancs ont beau jeu. (PALAMÈDE 1844)

(1) Si les noirs avaient joué le R, vous auriez joué le C à la 4 du R. (*Palamède*)

Digitized by Google

17 D prend la T, échec	17 D à la c. du F du R
18 D à la 5 du R	18 Roquent

Les noirs ont l'avantage. (LABOURDONNAIS *dans l'ancien Palamède*)

Gambit Mac Donnell-Muzio

Parmi les brillantes et nombreuses Variantes du gambit *Muzio* données par *M. George Walker* dans son excellent traité, il en est une très-remarquable par son hardiesse, dont le mérite revient à feu *M. Mac Donnell* célèbre amateur anglais.

LES 7 PREMIERS COUPS COMME DANS LE MUZIO

BLANCS	NOIRS
8 P du C de la D 1 (1)	8 D prend la T
9 C de la D à la 3 du F	9 F du R donne échec
10 R à la c. de la T	10 C du R à la 2 du R
11 P de la D 2	11 F prend le P
12 D prend la P du gambit	12 D prend le F de la D (2)
13 D prend le F (3)	13 D prend le T, échec
14 F prend la D	14 T du R à la c. du F

La position des noirs est un peu gênée, mais ils ont deux T et un C pour la D. Cette partie a été donnée par Labourdonnais *dans son traité publié en* 1833.

Autre manière de jouer le gambit Muzio

D'APRÈS MAC DONNELL

LES 4 PREMIERS COUPS COMME DANS LE MUZIO

BLANCS	NOIRS
5 C de la D à la 3 du F	5 P prend le C
6 D prend le P	6 P de la D 2 (coup juste)

(1) Ce nouveau sacrifice est aventuré: il enferme la D, il est vrai, pendant plusieurs coups, et par conséquent enlève un puissant moyen de défense aux noirs, mais il leur sera toujours possible de sacrifier la D pour deux pièces, et ils resteront avec le meilleur jeu. (*Labourdonnais*)

(2) Si les noirs avaient pris le C, ils auraient été échec et mât.

(3) Si les blancs avaient pris de suite la D, les noirs auraient pris avec le F le C de la D, et ils auraient eu quatre pièces pour la D.

Digitized by Google

7 F prend le P	7 P du F de la D 1
8 F à la 3 du C de la D (1)	8 F de la D à la 3 du R
9 F prend le F	9 P prend le F
10 D donne échec	10 R à la 2 de la D
11 P de la D 2	11 D à la 3 du F du R (2)
12 Roquent (Variante)	12 D à la 3 du C du R
13 D à la 5 de sa T	13 C de la D à la 3 de la T
14 F prend le P du gambit	14 F attaque la D
15 D à la 4 de sa T	15 C à la 2 du R

Les noirs ont l'avantage. (HEYDEBRAND)

Je ne partage pas entièrement l'opinion du célèbre professeur Berlinois, et j' avoue pour ma part, que je serai quelque peu embarassé ayant affaire à un joueur qui saurait profiter de la mauvaise disposition des pièces noires.

VARIANTE AU 12 COUP

12 P du R 1	12 D à la 4 du F du R
13 D à la 3 du F du R	13 F du R à la 5 du C de la D
14 F de la D prend le P	14 C du R à la 2 du R
15 Roquent du côté du R	15 F prend le C
16 P prend le F	16 C de la D à la 3 de la T

Les noirs ont plus beau jeu. (LABOURDONNAIS)

Gambit Milanais

Partie Française

Ce gambit aussi est une Variante du gambit *Muzio.* Il est ainsi appelé dans la dernière édition d'*Allgaïer* publiée en 1841 sous la direction de *M. Santo-Vito* professeur d'Échecs à Vienne. On ne connaît point l'auteur. Du reste sa dénomination dénote assez son origine.

(1) Prendre le P avec le F du R par échec n'amène aucun résultat avantageux avec un joueur correct. (*Palamède*)

(2) Prendre le F avec la D en faisant échec eût été dangereux.

Digitized by Google

LES 4 PREMIERS COUPS COMME DANS LE MUZIO

5 P de la D 2	5 P prend le C
6 D prend le P	6 P de la D 2 (coup juste)
7 F prend la P	7 P du F de la D 1
8 F du R à la 3 du C de la D (1)	8 D prend le P de la D
9 F de la D prend le P	9 C du R à la 3 du F (meilleur)
10 C de la D à la 2 de la D	10 F de la D à la 5 du C du R
11 D à la 3 du C du R	11 C de la D à la 2 de la D (Var.)
12 P du F de la D 1	12 D à la 4 de son F (mieux)
13 P du R 1	13 Roquent du côté de la D

Dans cette position, dit *M. Calvi*, je pense que les noirs ont aussi beau jeu que vous: car si vous prenez le C avec le P, ils donnent échec avec la T, ensuite échec avec le F à la 7 du R. Et si au lieu de prendre le C, vous prenez le P du F du R avec le F, ils jouent le F de la D à la 4 de la T du R.

VARIANTE AU 11 COUP DES NOIRS

	11 C prend le P du R
12 C prend le C (mieux) (2)	12 D prend le C, échec
13 R à la 2 da la D	13 D à la 7 du R, échec (3)
14 R à la c. du F de la D	

Les blancs, quoique avec une pièce de moins, ont par leur position un jeu au moins égale à celui des noirs. (HEYDEBRAND)

---

(1) Ce serait une témérité que de sacrifier le F en prenant le P du F du R par échec

(2) Si la D prenait le F, les noirs auraient joué de la manière suivante

	12 D à la 7 du F du R, échec
13 R à la c. de la D	13 D prend le C, échec
14 F prend la D	14 C à la 7 du F du R, échec

Les noirs gagnent. (HEYDEBRAND)

(3) Ce coup n'est pas bon sans doute: mais la position est difficile. Si les noirs retirent le F de la D à la 3 du R, alors

14 T de la D à la c. du R	14 D à la 3 du C du R
15 D à la 3 de la T du R	15 F à la 2 du R
16 P prend le F	16 P prend le F
17 T prend le P	17 D à la 2 du F du R
18 T du R à la c. du R	

Les blancs gagnent.

Gambit Cunningham

OU

DES TROIS PIONS

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 F du R à la 2 du R
4 C du R à la 4 du F de la D	4 F du R donne échec
5 P du C du R 1 (1)	5 P prend le P
6 { R à la c. de la T / T à la c. du F }	6 P de la D 2 (mieux)
7 P prend le P	7 F de la D à la 6 de la T du R
8 P prend le P	8 F prend la T
9 D prend le F	9 F prend le P (meilleur)
10 F prend le P du C de la D	10 C à la 2 de la D
11 F prend la T	11 D prend le F
12 P de la D 1	12 C du R à la 3 du F
13 F de la D à la 5 du C du R	

La partie est à peu près égale. Cependant les pions blancs sont mieux disposés. (ANONYME DE MODÈNE)

Partie Française

LES 4 PREMIERS COUP COMME PLUS HAUT

5 P du C du R 1 (2)	5 P prend le P
6 Roquent	6 P prend le P, échec
7 R à la c. de la T	7 F du R à sa 3

(1) Ce coup et le roque successif constituent la défense du gambit par *Cunningham*. Ce gambit est ainsi appelé par *Philidor*, parce qu' un célèbre amateur d'Échecs Anglais aimait à jouer cette partie. Les auteurs plus anciens, comme *Stamma*, l'appellent *Gambit des trois pions* a cause du sacrifice de trois pions fait par le premier joueur.

(3) Ranger le Roi est reconnu preférable (*Variante*)

Digitized by Google

8 P du R 1 (Variante)	8 P de la D 2 (mieux)
9 P prend le F	9 C prend le P
10 F du R à la 3 du C de la D	10 F de la D à la 3 du R
11 P de la D 1	11 P de la T du R 1
12 F de la D à la 4 du F du R	12 P du F de la D 2
13 F de la D prend le P	13 C de la D à la 3 du F
14 C de la D à la 2 de la D	14 C du R à sa 5
15 D à la 2 du R	15 C prend le F
16 D prend le C	16 D à la c. de son C
17 D prend la D	17 T prend la D

Les noirs gagnent par la force des trois pions réunis. (PHILIDOR)

PREMIÈRE VARIANTE AU 5 COUP DES BLANCS

5 R à la c. du F (meilleur)	5 C du R à la 3 de la T (1)
6 P de la D 2	6 C à sa 5
7 D la 2 du R	7 C à la 7 du F
8 C prend le F	8 C prend la T
9 C à la 3 du F du R	9 C à sa 6 échec

Vous prendrez le C avec le P, et aurez plus beau jeu que les noirs. (PALAMÈDE)

VARIANTE AU 8 COUP DES BLANCS

Les 7 premiers coups comme à la partie précédente

8 C à la 5 du R	8 F prend le C (mauvais)
9 D à la 5 de la T du R	9 D à la 2 du R
10 T prend le P du F du R	10 D à la 4 de son F
11 T à la 8 du F, échec	11 R à sa 2
12 P de la D 2	12 F prend le P
13 D à la 7 du F, échec	13 R à la 3 de la D
14 P du C de la D 2	14 D prend le P

(1) Ils pouvaient jouer le P de la D 1, alors

6 P de la D 2	6 D à la 3 du F du R
7 P du R 1	7 P prend le P
8 P prend le P	8 D à la 2 du R
9 F de la D prend le P	9 F de la D à la 5 du C du R
10 C de la D à la 3 du F	10 P du F de la D 1

11 C à la 4 du R, *ayant beau jeu.* (LE MÊME)

15 F de la D à la 3 de la T	15 D prend le F
16 C prend la D	16 F prend la T
17 D à sa 5, échec	17 R à sa 2
18 T à la 8 du R, échec	18 R prend la T
19 D à la 7 du F du R, échec	19 R à la c. de la D
20 D à la 8 du F, échec et mat	

Cette intéressante partie est empruntée à l'ouvrage allemand de BILGUER *publié à Berlin en* 1843 *sous la direction de* M. HEYDEBRAND *de Trèves.*

SECONDE VARIANTE AU 8 COUP DES NOIRS

8 C à la 5 du R	8 D à la 2 du R (meilleur)
9 C prend le P du F du R	9 D prend le P du R, échec
10 D couvre	10 D prend le F
11 C prend la T	11 D à la 3 de son F
12 C de la D à la 3 du F	12 D prend la D, échec
13 T prend la D	

Le Cavalier des blancs sera forcé, et les noirs gagnent.

TROISIÈME VARIANTE AU 8 COUP DES NOIRS

8 C à la 5 du R	8 C du R à la 3 de la T (infér.)
9 D à la 5 de la T du R	9 D à la 2 du R
10 P de la D 2	10 F prend le C
11 F de la D prend le C	11 F prend le P de la D
12 T prend le P du F du R	12 D prend le P du R, échec
13 T à la 3 du F du R, échec	13 P du C du R 1
14 F du R à sa 7, échec	14 R à sa 2
15 D à la 5 du C du R, échec	15 R à la 3 de la D
16 C à la 2 de la D	

Les blancs gagnent. (HEYDEBRAND)

VARIANTE AU 7 COUP

Les 6 *premiers coups comme à la pag.* 32.

7 R à la c. de la T	7 P de la D 2 (1)
8 F prend le P	8 C du R à la 3 du F

(1) Ce coup adopté par l'*Anonyme* pour la partie Italienne a été donné par *Stamma* d'Alep en 1745.

9 F prend le P du F du R, échec	9 R prend le F
10 C prend le F	10 T à la c. du F du R
11 P du R 1 (inférieur) (Var.)	11 D à sa 4, échec
12 C à la 3 du F	12 C à la 4 de la T du R
13 P du F de la D 2	13 D à la 3 de son F
14 P de la D 2 (1)	14 C à sa 6, échec

Les noirs ont l'avantage. (HEYDEBRAND)

DERNIÈRE VARIANTE

Les 10 premiers coups comme ci-dessus

11 P de la D 1 (mieux)	11 R à la c. du C
12 F de la D à la 5 du C du R	12 C prend le P du R
13 T prend la T, échec	13 R prend la T
14 D à la 3 du F du R, échec	14 C à la 3 du F du R
15 C de la D à la 3 du F	15 F à la 2 de la D
16 F prend le C (2)	16 D prend le F
17 D prend la D, échec	17 P prend la D
18 T à la c. du F du R	18 F à sa 3, échec
19 R prend le P	19 C à la 2 de la D (3)
20 P de la D 1	20 P du C de la D 1
21 P de la D 1	21 F à la 2 du C
22 C de la D à sa 5	22 T à la c. du F de la D
23 C prend le P de la T	23 T de la D à sa c.
24 C à sa 5	24 T prend le P
25 C Prend le P du F	25 T prend le P du C

Partie remise. (HEYDEBRAND)

---

(1) Avec tout le respect possible pour *M. Heydebrand*, je pense qu'il valait mieux prendre le P avec le R, plutôt que de s'exposer à la perte de l'échange. Le R des blancs sera exposé sans doute, mais le R adverse, étant sous le coup d'une formidable découverte, est obligé de retirer, ce qui permet de jouer le coup d'ensuite le P de la D 2, ayant une assez bonne partie.

(2) Mieux que s'ils avaient joué la T à la c. du F du R. Dans ce cas les noirs auraient joué

	F à sa 3
C à la 4 du R	C à la 2 de la D *ayant l'avantage.*

(3) Le R à la 2 du F n'est pas un bon coup.

Le grand gambit

La dénomination de ce gambit le plus beau et le plus difficile peût-être de tous ceux que nous avons parcourn provient des vieux joueurs de Rome, qui l'ont ainsi appelé de temps immémorial, éblouis par la richesse de ses combinaisons.

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 C du R à la 3 du F	3 P du C du R 2
4 P de la T du R 2	4 P du C du R 1 (meilleur)
5 C à la 5 du R (1)	5 P de la T du R 2 (2)
6 F du R à la 4 du F de la D	6 T à sa 2 (3)
7 P de la D 2	7 P de la D 1
8 C à la 3 de la D	8 P du gambit 1
9 P du C du R 1 (4)	

Presque tous les auteurs, notamment *Ponziani*, *Lewis*, *Walker*, s'arrêtent ici en regardant la partie des noirs comme meilleure. Cependant *M. Kiéséritzky* de Livonie l'un des plus forts joueurs de Paris soutient le contraire. (PALAMÈDE 1844)

L'opinion de *M. Kiéséritzky* vient d'être appuyé par *M. Heydebrand*, qui n'etant pas très-satisfait des défenses connues, a cherché a se frayer une route nouvelle pour arriver à la démonstration exacte du gain par le second joueur.

(1) Ce coup constitue le grand gambit.

(2) Les noirs pouvaient aussi jouer le F à la 2 du R, ou la D à la 2 du R, ou enfin le C du R à la 3 du F (*Voyez* 2, 3, 4, *et* 5 *Variantes*)

(3) *Philidor*, *Ponziani*, *Walker* soutiennent qu'il vaut mieux défendre le P du F avec la T, qu'avec le C, parce que dans peu de coups l'on est forcé de rentrer le C à sa c. (PALAMÈDE 1844)

(4) Prendre le pion du gambit amène une mauvaise partie pour le premier joueur. Voyez *Ponziani* 1829 à la pag. 133.

Digitized by Google

NOUVELLE DÉFENSE PAR M. HEYDEBRAND

Partie Française

LES 6 PREMIERS COUPS COMME PLUS HAUT

7 P de la D 2	7 P du gambit 1
8 P du C du R 1	8 C de la D à la 3 du F
9 C prend le C (1)	9 P de la D prend le C
10 F à la 4 du F du R	10 D à la 2 du R
11 C de la D à la 3 du F	11 F de la D à la 3 du R
12 P de la D 1	12 Roquent du côté de la D

Les noirs ont décidément l'avantage.

PREMIÈRE VARIANTE AU 6 COUP DES NOIRS

	6 C du R à la 3 de la T (2)
7 P de la D 2	7 P de la D 1
8 C à la 3 de la D	8 P du gambit 1
9 P prend le P (3)	9 F à la 2 du R
10 F à la 5 du C du R	10 F prend le F
11 P prend le F	11 D prend le P
12 D à sa 2 (4)	12 D prend la D, échec
13 C prend la D	13 C du R à sa c. (5)

---

(1) Si les blancs avaient joué le F de la D à la 4 du F du R, les noirs auraient joué de la manière suivante

	9 C prend le C
10 F prend le C	10 P de la D 1
11 F à la 4 du F du R	11 F du R à la 3 de la T
12 D à sa 2	12 F prend le F
13 D prend le F	13 D à la 3 du F du R
14 D à la 3 du R	14 D a la 3 de la T du R

Les noirs ont toujours l'avantage du pion, et ils doivent gagner.

(2) Ce coup a été donné par *Gioacchino Greco* écrivain et joueur fameux du 17 siècle.

(3) Si les blancs avaient joué le P du C du R 1, les noirs auraient pu poussé le P de la D sur le F. (*Voyez la défense de M. Knight*)

(4) Au lieu de jouer la D, les blancs pouvaient pousser le P du F du R 1: dans ce cas vous auriez retiré la D à la 2 du C du R. (*Anonyme*)

(5) Voilà le Cavalier forcé a rentrer à sa case, ce qui fait perdre deux temps.

Digitized by Google

14 C du R à la 4 du F du R	14 P de la T du R 1
15 P prend le P	15 F prend le P
16 R à la 2 du F	

Partie égale (HEYDEBRAND)

SECONDE VARIANTE AU 5 COUP

5 C à la 5 du R	5 C du R à la 3 du R
6 P de la D 2	6 P de la D 1 (mieux)
7 C à la 3 de la D	7 C prend le P du R
8 F prend le P du gambit	8 D à la 2 du R
9 D à la 2 du R	9 F du R à la 2 du C
10 P du F de la D 1	10 P de la T du R 2
11 P du C du R 1	11 P de la D 1
12 F du R à la 2 du C	12 P du F du R 2
13 C de la D à la 2 de la D	13 F de la D à la 3 du R
14 Roquent du côté du R	14 C de la D à la 3 du F
15 R à la 2 da la T	15 Roquent du côté de la D

Partie égale (PHILIDOR EN 1749)

TROISIÈME VARIANTE AU 5 COUP DES NOIRS

	5 D à la 2 du R (1)
6 P de la D 2 (mieux)	6 P du F du R 2
7 F de la D prend le P	7 P de la D 1
8 F de la D à la 5 du C du R	8 C du R à la 3 du F
9 C de la D à la 3 du F	9 P du F de la D 1
10 F prend le C	10 D prend le F
11 C du R à la 4 du F de la D	11 P du C de la D 2
12 C à la 3 du R	12 P de la T du R 2

Partie égale (PALAMÈDE 1844)

QUATRIÈME VARIANTE AU 5 COUP

5 C du R à la 5 du R	5 F du R à la 2 du R (coup faible) (2)

(1) Ce coup indiqué par *Salvio* n' est pas suffisant: car on perd forcément le P du gambit.

(2) *Salvio* le premier a donné ce coup comme assez bon: il a été suivi

6 F du R à la 4 du F de la D	6 F prend le P de la T, échec
7 R à la c. du F	7 P de la D 2 (mieux)
8 F prend le P	8 C du R à la 3 de la T
9 P de la D 2	9 F à la 5 du C du R
10 P du C du R 1	10 D à la 3 du F du R
11 P prend le P	11 F prend le P
12 R à la 2 du C	12 P du F de la D 1
13 F prend le F	13 D prend le F
14 D à sa 2	14 D prend la D, échec
15 C prend la D	15 P prend le F
16 T prend le C	

Dans cette position les blancs doivent gagner. (HEYDEBRAND)

CINQUIÈME VARIANTE AU 6 COUP

	5 F à la 2 du R
6 D prend le P du C	6 P de la D 1
7 D à la 7 du C du R	7 P prend le C
8 F du R donne échec (1)	8 P du F de la D 1
9 D prend la T	9 F du R prend le P, échec
10 R à la c. du F	10 R à la c. du F
11 F du R à la 2 du R	11 D à la 4 du C du R

---

par *Lolli* et par *M. George Walker*, mais les études qu'on a fait depuis ont mis a découvert sa faiblesse.

(1) Si les blancs avaient pris de suite la D, ils auraient compromis la partie

8 D prend la T	8 F prend le P, échec
9 R à la c. de la D	9 F de la D donne échec
10 F couvre	10 F prend le F, échec
11 R prend le F	11 D à la 4 du C du R
12 T prend le F	12 D prend le P du C, échec
13 R à la 3 de la D	13 C de la D à la 3 du F
14 D prend le P de la T	14 Roquent, échec
15 R à la 3 du F	15 D à la 8 du C
16 P de la D 1	16 D prend la F
17 T du R à sa c.	

Dans cette position les noirs donnent mat en six coups.
(LABOURDONNAIS 1833)

Digitized by Google

12 D prend le P de la T	12 F du R à la 6 du C du R
13 P de la D 1	13 F de la D à la 3 du R
14 C à la 2 de la D	

Le jeu des blancs est préférable. (PALAMÈDE 1844)

DÉFENSE DE M. KNIGHT

5 C à la 5 du R	5 P de la T du R 2
6 F du R à la 4 du F de la D	6 C du R à la 3 de la T
7 P de la D 2	7 P de la D 1
8 C à la 3 de la D	8 P du gambit 1
9 P du C du R 1	9 P de la D 1 (1)
10 F prend le P (2)	10 P du F de la D 1
11 F à la 3 du C de la D	11 D prend le P

Les noirs sont mieux.

Gambit du Fou du Roi

Première Partie

DÉFENSE DE SALVIO

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 F du R à la 4 du F de la D	3 P du F du R 2 (3)
4 P prend le P (variante)	4 F donne échec
5 R à la c. du F	5 P du gambit 1

(1) Ce coup a été apporté il y a quelques années par *M. Knight* amateur d'Échecs fort distingué.

(2) Si P prend le P

11 C du R à la 4 du F	
12 F de la D à la 4 du F du R	12 F du R à la 3 du R
13 C à la 5 du R	13 P du F du R 1

Les noirs ont l'avantage.

(3) L'échec de la D est reconnu meilleur aujourd'hui, mais les anciens joueurs regardaient le contregambit comme la meilleure défense du second joueur, qui sans conserver le P du gambit lui permet au moins de se saisir de l'attaque. (*Le major Jaenisch.* PALAMÈDE 1843)

Digitized by Google

6 F prend le C	6 P prend le P, échec
7 R prend le P	7 D à la 5 du C du R, échec

Le coup suivant les noirs prennent le F, et ont plus beau jeu.

(HEYDEBRAND)

VARIANTE AU 4 COUP

4 C de la D à la 3 du F (1)	4 D donne échec
5 R à la c. du F	5 P prend le P (2)
6 C prend le P	6 P du F de la D 1
7 D à la 2 du R	7 R à la c. de la D
8 F du R prend le C	8 T prend le F
9 C du R à la 3 du F	9 D à la 2 du R
10 P de la D 2	10 Même
11 C de la 4 du R à la 5 du C du R	11 P de la T du R 1
12 D prend la D, échec	12 F prend la D
13 C à la 7 du F du R, échec	13 R à sa c.
14 C à la 5 du R	14 P du C du R 2

Les noirs ont conservé le pion du gambit.

(LE MAJOR JAENISCH, PALAMÈDE 1843)

Seconde Partie

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 F du R à la 4 du F de la D	3 D donne échec (coup juste)
4 R à la c. du F	4 P du C du R 2 (meilleur)
5 C du R à la 3 du F	5 D à la 4 de la T du R
6 P de la T du R 2 (3)	6 F du R à la 2 du C

(1) Coup proposé par *M. Lewis.*

(2) Mieux que si vous aviez sorti le C du R à la 3 du F, alors

6 C du R à la 3 du F	6 D à la 4 de la T
7 P du R 1	7 C à la 5 du R
8 C à la 5 de la D	8 C à sa 6, échec
9 R à la c. du C	9 C prend la T
10 C prend le P du F de la D, échec	

Les blancs ont évidemment beau jeu. (PALAMÈDE)

(3) Au lieu de ce coup les blancs pouvaient jouer le P de la D 2 (*Variante*)

7 P de la D 2	7 P de la D 1 (1)
8 C de la D à la 3 du F	8 P de la T du R 1
9 C de la D à la 5 de la D	9 R à la c. de la D (meilleur)
10 F du R à la 2 du R (2)	10 D à la 3 du C du R
11 P du R 1	11 P du F de la D 1
12 F du R à la 3 de la D	12 F de la D à la 4 du F du R
13 P de la T du R 1	13 D à la 3 du R
14 C de la D à la 3 du F	14 P de la D 1

Ce début a été joué très-régulièrement de part et d'autre. Les noirs ont toujours conservé le P de plus, et une bonne position. (*Labourdonnais dans l'ancien Palamède*)

VARIANTE AU 6 COUP

6 P de la D 2	6 P de la D 1
7 P du F de la D 1	7 F de la D à la 5 du C du R
8 R à la 2 du F	8 C du R à la 3 du F
9 D à la 2 du R	9 C de la D à la 2 de la D
10 P de la T du R 2	10 F de la D prend le C
11 D prend le F	11 P du C du R 1
12 D prend le P du gambit	12 P du C du R 1, échec
13 R prend le P	13 T à la c. du C du R, échec
14 R à la 3 de la T	14 T à la 5 du C du R

Les noirs ont le meilleur jeu. (LABOURDONNAIS)

VARIANTE AU 5 COUP DES BLANCS

Les 4 premiers coups comme dans la partie précédente

5 C de la D à la 3 du F	5 F du R à la 2 du C (coup jus.)
6 P du C du R 1 (3)	6 P prend le P
7 R à la 2 du C	7 F prend le C (inférieur) (4)

(1) Le major *Jaenisch* a blamé ce coup à tort, comme faisant perdre la partie aux noirs. (*Voyez le Palamède* 1844 *à la page* 143.)

(2) Cette retraite du F est une idée de *Macdonnell* dans ses fameuses parties avec *Labourdonnais*.

(3) C'est encore une combinaison sortie du cerveau de *Macdonnell*.

(4) La D à la 3 de la T était préférable.

Digitized by Google

8 C du R à la 3 du F	8 D à la 4 de la T (1)
9 P prend le P	9 D à la 3 du C du R
10 P de la D prend le F	10 P du C du R 1
11 C du R à sa 5	11 C du R à la 3 de la T
12 T prend le C	12 D prend la T

13 D prend le P du C du R, *et vous avez beau jeu.* (BEYDEBRAND)

VARIANTE AU 7 COUP PAR PONZIANI

7 R à la c. du C	7 F du R à la 5 de la D, échec
8 R à la 2 de la T	8 P du C du R 1
9 C prend le F	9 P du C du R 1, échec

Ici s'arrête PONZIANI *en proclamant vainqueur le côté noir.*

Il y a eu des doutes là dessus; ici au moins. Un jour (ce fut en 1842) *M. Luchini*, celui de nos amateurs qui ressemble le plus à *M. Deschapelles* par son génie autant que par son mépris pour les études classiques, interpellé sur le gain en question, s'adressa à moi, et ce fut alors qu'après quelques essais nous sommes parvenus à acquérir la certitude de ce qui a été avancé par notre grand *Ponziani.*

SUITE DE LA MÊME PARTIE

10 R à la 3 de la T	10 P de la D 2, échec
11 C à la 5 du F du R	11 D prend la D
12 T prend la D	12 C du R à la 3 de la T
13 P de la T du R 1 (Var.) (2)	13 P prend le P

---

(1) Mauvaise retraite. D à la 5 du C du R valait mieux.

9 F prend le P du F du R, échec	9 R prend le F
10 C à la 5 du R, échec	10 F prend le C
11 D prend la D	11 C du R à la 3 du F

(2) Si 13 F à la 3 de la D

	13 P prend le P
14 F prend le P	14 C prend le C
15 R à la 4 du C (forcé)	15 C à la 6 du R, échec (gagnant la partie)

Et si 13 F à la 2 du R

	13 P prend le P
14 F à la 4 du C du R	14 C prend le C
15 P de la D 2	15 P de la T du R 2

Perdu

Et si en dernier lieu les blancs avaient joué

13 F prend le P	13 P du F de la D 1

Les noirs gagnent. (BEYDEBRAND)

14 R à la 4 de la T	14 C prend le C, échec
15 R à la 5 du C	15 P du gambit 1
16 R à la 4 du F	16 P du gambit 1
Perdu	

VARIANTE AU 13 COUP

13 C de la D à la 3 du F	13 P prend le P (mieux)
14 P de la T du R 1 (forcé)	14 T à la c. du C
15 C à la 5 de la D	15 F prend le C, échec
16 R à la 4 de la T	16 R à la c. de la D (1)
17 C à la 6 du F du R	17 T à la 2 du C
18 P de la D 2	18 P du R 1
19 F du R à la 3 de la D	19 C à la 2 da la D
20 C à la 5 de la D	20 P du F de la D 1
21 C prend le P du gambit (2)	21 T donne échec
22 R à la 3 de la T	22 T prend le C, échec
23 R prend le P	23 T à la 5 du C, échec
24 R à la 3 du F	24 F prend le F
25 T prend le F	25 T à sa 5
26 F prend le P du R	26 T prend le P

Les noirs ont la pièce de plus, ils doivent gagner.

Gambit du Pion de la Tour deux pas

AU 3 COUP

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 P du F du R 2	2 P prend le P
3 P de la T du R 2 (3)	3 F du R à la 2 du R (4)

(1) Ceci est peut-être d'une prudence extrême.

(2) C'est le moins mal dans la position actuelle.

(3) On joue ce coup pour empêcher le P du C du R adverse d'avancer deux pas, et de soutenir par cela le pion du gambit. Ce gambit très-peu en usage, dit *M. Calvi*, (*Palamède* 1844) est réputé plus mauvais qu'il n'est en réalité par les auteurs. Voyez *Ponziani* 1829 *à la page* 129 *et* 130.

(4) *Salvio* fait jouer aux noirs en place de ce coup le P de la D 2. et au bout de quelques coups on arrive au même résultat.

Digitized by Google

4 C du R à la 3 du F	4 P de la D 1
5 D à la 2 du R (1)	5 F de la D à la 5 du C du R
6 D à la 2 du F du R	6 C du R à la 3 du F
7 C de la D à la 3 du F	7 C du R à la 4 de la T
8 C de la D à la 2 du R	8 C de la D à la 3 du F
9 P de la D 1	9 P du C du R 2
10 P prend le P	10 F prend le P
11 C prend le F	11 D prend le C
12 C prend le P	12 C prend le C
13 F prend le C	13 D à la 3 du C du R

Partie égale (M. CALVI DANS LE PALAMÈDE)

Gambit de la Dame

BLANCS	NOIRS
1 P de la D 2	1 Même
2 P du F de la D 2	2 P du R 1 (2)
3 C de la D à la 3 du F	3 C du R à la 3 du F
4 P du R 1	4 P du F de la D 2 (3)
5 C du R à la 3 du F	5 C de la D à la 3 du F
6 P de la T de la D 1	6 Même
7 P du C de la D 1 (4)	7 F à la 2 du R
8 F à la 2 du R	8 P du C de la D 1
9 Roquent	9 Même

Partie égale

Ce début, modèle du genre, est le commencement de la 17. partie du grand défi national entre *MM. Staunton* et *Saint-Amant.*

(1) *Ponziani* fait sur ce coup jouer aux blancs le P de la D 2. coup très-certainement inférieur.

(2) Il est reconnu aujourd'hui, qu'il vaut mieux ne pas prendre le pion du gambit, qu'on ne peut soutenir sans compromettre la partie. (Voyez *Ponziani pag.* 138)

(3) Seul moyen d'égaliser la partie. (*M. Jaenisch*)

(4) Très-bon coup pour donner de l'air au F de la D.

LES GAMBITS EN SECOND

Ayant épuisé à peu près la matière des gambits proprement dits, je passe maintenant à l'examen des *gambits en Second*, autrement gambits donnés par le second joueur pour regagner le trait.

Gambit en Second de Greco

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 P du F du R 2
3 C prend le P (Variante)	3 D à la 3 du F du R (coup juste)
4 P de la D 2	4 P de la D 1
5 C à la 4 du F de la D	5 P prend le P
6 C de la D à la 3 du F	6 D à la 3 du C du R (1)
7 F de la D à la 4 du F du R	7 C du R à la 3 du F
8 P de la D 1	8 F du R à la 2 du R
9 P du C du R 1	9 Roquent
10 F du R à la 2 du C	

Partie égale (PALAMÈDE 1844)

VARIANTE AU 3 COUP

3 F du R à la 4 du F de la D	3 P prend le P
4 C prend le P	4 D à la 4 du C du R
5 C à la 7 du F du R	5 D prend le P du C du R
6 T à la c. du F du R	6 P de la D 2 (mieux)
7 C prend la T (meilleur)	7 P prend le F
8 D donne échec	8 P du C du R 1
9 D prend le P de la T	9 F de la D à la 3 du R
10 D prend le P du C du R. échec	10 D prend la D
11 C prend la D	11 F du R à la 3 de la D

(1) Ce coup, qui est incontestablement le meilleur, paraît contraire au principe de sortir ces pièces au début, au lieu de défendre toujours avec la même pièce. C'est donc une exception à la règle générale, qu'une analyse approfondie vient de démontrer comme bonne. (*M. Saint-Amant Palamède* 1843)

Digitized by Google

12 P du F du R 2	12 P prend le P en passant
13 T prend le P	13 C de la D à la 3 du F
14 P de la D 1	14 P prend le P
15 P prend le P	15 C de la D à sa 5
16 F de la D à la 4 du F du R	16 F de la D à la 2 du F du R
17 F prend le F	17 P prend le F
18 C du R à la 8 de la T	

Les blancs ont l'avantage. (BILGUER)

Gambit en Second d'Allgaïer

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 P du F du R 2 (1)
3 P de la D 1 (coup juste) (2)	3 C du R à la 3 du F
4 P du F du R 2 (3)	4 P de la D 1
5 C du R à la 3 du F	5 P du F du R prend le P
6 P de la D prend le P	6 F de la D à la 5 du C du R
7 P prend le P	7 F prend le C
8 D prend le F	8 P prend le P
9 D à la 3 de son C	9 D à la c. de son F
10 F de la D à la 5 du C du R	

Les blancs ont l'avantage. (HEYDEBRAND)

VARIANTE AU 3 COUP

3 F prend le C	3 T prend le F
4 P prend le P	4 P de la D 2 (4)
5 D donne échec	5 P du C du R 1
6 P prend le P	6 T prend le P
7 C du R à la 3 du F (mieux)	7 C de la D à la 3 du F (coup ju.)

(1) Ce début s'appelle du nom de cet auteur, parce qu'il en donne une exposition très-détaillé dans son ouvrage : mais avant lui le *Calabrois* l'avait indiqué.

(2) Accepter le gambit donné par le second jouenr est un mauvais coup. Prendre le C avec le F n'est pas bon non plus. (*Variante*)

(3) Très-jolimrnt joué.

(4) Ce coup vraiment supérieur, est dû à Allgaïer. (JARNISCH)

Digitized by Google

8 D prend le P de la T	8 D à la 3 du F du R
9 P de la D 1	9 F du R à la 4 du F de la D
10 F de la D à la 3 du R	10 F prend le F
11 P prend le F	11 T prend le P
12 D à la 5 de la T, échec	12 R à la c. de la D
13 D à la 4 de la T du R	13 D prend la D
14 C prend la D	14 T prend le P du F

Les noirs regagnent ainsi leur pion avec le meilleur jeu.

Gambit de Cozio

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 F du R à la 4 du F de la D	2 Même
3 P du F du R 2 (1)	3 F prend le C
4 D à la 5 de la T du R	4 D à la 2 du R
5 T prend le F	5 C de la D à la 3 du F (coup jns.)
6 P de la D 1	6 C du R à la 3 du F
7 D à la 2 du R	7 C de la D à la 5 de la D

Les noirs sont mieux. (JAENISCH)

Le contregambit de Philidor

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 P de la D 1 (1)
3 P de la D 2 (meilleur)	3 P du F du R 2 (2)
4 P de la D prend le P	4 P prend le P du R
5 C à sa 5	5 P de la D 1
6 P du R 1	6 C du R à la 3 de la T

(1) Cette ouverture très-peu usitée amène une mauvaise partie pour le premier joueur.

(2) La plupart des auteurs s'accordent à regarder ce coup comme inférieur à la sortie du C de la D à la 3 du F.

(3) Ce coup qui appartient à *Philidor* est très-hasardé.

Digitized by Google

Ce début a été donné par l'*Anonyme*, qui fait prendre au coup suivant le P de la T avec le C: coup faible. *Labourdonnais* préfère donner l'échec de la D, et la retirer ensuite à la 3 de la T: dans ce cas la partie est égale (Variante). La meilleure attaque est celle proposée par *M. Heydebrand* comme on va voir par la suite.

7 P du F du R 1	7 F du R à la 2 du R (meilleur)
8 P prend le P	8 F prend le C
9 D donne échec	9 P du C du R 1
10 D prend le F	10 D prend la D

11 F prend la D *ayant plus beau jeu.*

VARIANTE AU 7 COUP

7 D donne échec	7 P du C du R 1
8 D à la 3 de la T	8 F à la 2 du C du R
9 P du F de la D 2	9 Roquent
10 P prend le P	10 D prend le P
11 C de la D à la 3 du F	11 D à la 4 de son F
12 C du R prend le P du R	12 F du R prend le C, échec
13 P prend le F	13 D à la 4 du R
14 F à la 3 de la D	14 C du R à la 4 du F du R
15 Roquent	15 F de la D prend le P du R
16 C du R à sa 5	16 P de la T du R 2
17 C prend le F	17 D prend le C

Partie égale (HEYDEBRAND)

Gambit en Second de M. Rousseau

M. Rousseau amateur très-distingué de la Nouvelle-Orléans jouant très-souvent avec éclat ce début, j' ai bien voulu l'appeler de son nom, quoique des exemples nous aient été donnés par plusieurs auteurs, notamment par *Ponziani* à la page 105 Rome 1829.

Partie Italienne

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 Même
2 C du R à la 3 du F	2 C de la D à la 3 du F
3 F du R à la 4 du F de la D	3 P du F du R 2
4 F prend le C (mieux)	4 T prend le F
5 {R à la c. du C / T à la c. du R}	

Les blancs sont mieux. (PONZIANI)

Partie Française

Les 4 premiers coups comme plus haut

BLANCS	NOIRS
5 P de la D 2	5 P du F pr. le P du R (Var.)
6 C prend le P du R	6 C prend le C
7 P prend le C	7 D à la 2 du R

8 D à sa 5 *ayant plus beau jeu.* (PALAMÈDE 1843)

VARIANTE AU 5 COUP DES NOIRS

	5 P du R prend le P
6 C prend le P	6 C prend le C
7 D prend le C	7 P prend le P
8 D à sa 5	8 T à sa c.
9 D à la 5 de la T du R, échec	

Les blancs gagnent. (LE MÊME)

Fianchetto

Cette ouverture irrégulière et désavantageuse est ainsi appelé par les Italiens pour désigner que le jeu est ouvert par les côtés.

Partie Française

BLANCS	NOIRS
1 P du R 2	1 P du C de la D 1
2 P de la D 2	2 F à la 2 du C

Digitized by Google

3 F du R à la 3 de la D	3 P du F du R 2
4 P prend le P	4 F prend le P du C du R
5 D à la 5 de la T du R, échec	5 P du C du R 1
6 P prend le P	6 F du R à la 2 du C (1)
7 P prend le P, échec	7 R à la c. du F
8 P pr. le C et fait D, échec (2)	8 T prend la D
9 D à la 5 du F du R, échec	9 F du R à sa 3
10 F de la D à la 6 de la T, échec	10 R à la 2 du F

Les blancs gagnent. (PALAMÈDE 1845)

(1) Le *Calabrois* dans son ouvrage fait ici jouer aux noirs le C du R à la 3 du F, ce qui permet aux blancs de donner mat en deux coups.

(2) Dans la partie italienne on aurait toujours pris le P, et si les noirs avaient pris la D, ils auraient été mat au coup suivant. (*Anonyme*)

LA FIN

Digitized by Google

ERRATA

Dans le petit nombre de pages que renferme la présente brochure, il s'est glissé malheureusement quelques erreurs, qu'il importe de rectifier.

Page 10.

Après le 9 coup des Noirs, il faut placer

BLANCS	NOIRS
P de la D 1	C de la D à la 2 du R

et à la fin on doit lire

Les noirs roqueront du côté de leur Dame, et auront beau jeu.

Page 12.

Au lieu de 25 F du R à la 5 du R, échec, *lisez* F du R à la 4 du R, échec

Page 13.

ôter le coup suivant

5 D à la 2 du R	5 Même

Page 21.

12 D à la 4 de la T, *lisez* C à la 4 de la T du R.

Page 30.

La seconde note de cette page doit être retranchée.

Page 32.

Au lieu de 7 P prend le P, *lisez* F prend le P

Page 38.

C du R à la 3 du R, *lisez* à la 3 du F.

Page 40.

NOIRS 4 F donne échec, *lisez* D donne échec

et au dessous dans les notes, en place de

12 F du R à la 3 du R, *lisez* F du R à la 3 de la D.

IMPRIMATUR
F. Ang. V. Modena S. P. A. M. Soc.

IMPRIMATUR
J. Canali Arch. Costantinop. Vicesg.

Digitized by Google